



Geronimo Stilton

EL LIBRO DE LOS JUEGOS DE VIAJE

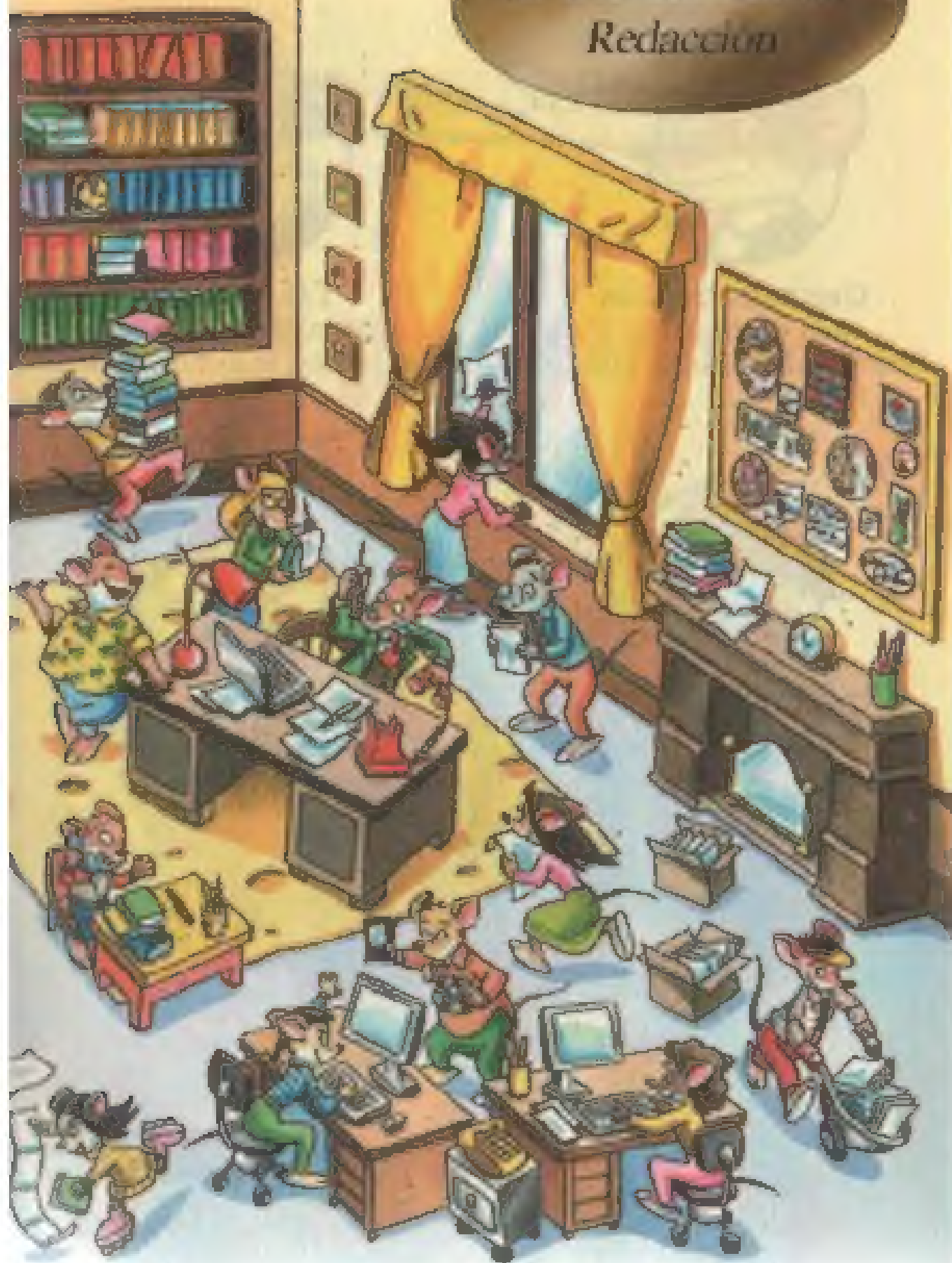


SERIE VIAJE Y AVENTURA

DESTINO



El Eco del Roedor
Redacción





GERONIMO STILTON

RATÓN INTELLECTUAL,
DIRECTOR DE *EL ECO DEL ROEDOR*



TEA STILTON

AVENTURERA Y DECIDIDA,
ENVIADA ESPECIAL DE *EL ECO DEL ROEDOR*



TRAMPITA STILTON

PILLÍN Y BURLÓN,
PRIMO DE GERONIMO



BENJAMÍN STILTON

SIMPÁTICO Y AFECTUOSO,
SORRINO DE GERONIMO

Geronimo Stilton

**EL LIBRO
DE LOS JUEGOS
DE VIAJE**



DESTINO

Geronimo Stilton agradece a todos los pequeños amigos que con sus simpáticas ideas han contribuido a realizar este libro.

El nombre de Geronimo Stilton y todos los personajes y detalles relacionados con él son *copyright*, marca registrada y licencia exclusiva de Atlantica SpA. Todos los derechos reservados. Se protegen los derechos morales del autor.

*Textos de Geronimo Stilton en colaboración con Elena Mora y Sara Baroni.
Ilustraciones de Larry Keys y Blasco Tabasco.*

Diseño gráfico de Merenguita Gingerhouse

Título original: Il libro-veligetta giochi da viaggio

© de la traducción: Manuel Manzano, 2008

Destino Infantil & juvenil

destinojuvent@edestino.es / www.destinojuven.com

Editado por Editorial Planeta S. A.

© 2001 - Edizioni Piemme S.p.A., Via Galeotto del Carretto 10 - 15033

Casale Monferrato (AL) - Italia

www.geronimostilton.com

Derechos internacionales © Atlantica S.p.A. - via Tolosa 22, 20145 Milan, Italy - foreignrights@atlantica.it

© 2008 de la edición en lengua española: Editorial Planeta, S. A.

Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona

Primera edición: junio 2008

Tercera impresión: diciembre de 2008

ISBN: 978-84-08-07841-8

Depósito legal: M. 55.712-2008

Fotocomposición: Víctor Igual, S. L.

Impresión y encuadernación: Bromac, S. L.

Impreso en España - Printed in Spain

No se permite la reproducción total o parcial de este libro ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación o otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del *copyright*. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Arts. 270 y siguientes del Código Penal).

Stilton es el nombre de un famoso queso inglés. Es una marca registrada de la Asociación de Fabricantes de Queso Stilton. Para más información www.stiltoncheese.com



TODA LA CULPA ES DE UN MON RATY

Antes que nada me presentaré. Mi nombre es Stilton, *Gerónimo Stilton*. Soy un ratón editor: dirijo el *Eco del Roedor*, el periódico más famoso de la Isla de los Ratones... ¡y adoro los **bombones al queso**! Todo empezó así...





Aquella mañana, cuando llegué a la oficina, mi contable, Flanella Posapiano, corrió apresurada a mi encuentro.

—¡Señor Stilton! ¡Me he olvidado de pagar los impuestos! **¡QUÉ TRAGEDIA!**

—¿Que te has olvidado de pagar los impuestos? —palidecí—. **¡QUÉ TRAGEDIA!**

Entró mi secretaria Ratonila:

—¿Se ha olvidado de pagar los impuestos? **¡QUÉ TRAGEDIA!**

Entró mi hermana Tea:

—¿Nos hemos olvidado de pagar los impuestos? **¡QUÉ TRAGEDIA!**

Entró mi primo Trampita:

—¿Os habéis olvidado de pagar los impuestos? **¡QUÉ TRAGEDIA!**

Entró Benjamín, mi sobrinito preferido:


—¿Se han olvidado de pagar los impuestos? **¡QUÉ TRAGEDIA!**

El plazo para pagar los impuestos finalizaba



precisamente al día siguiente...

¡QUÉ TRAGEDIA!

 Todos empezamos a trabajar como locos.



Frenéticos, trabajamos hasta las ocho de la tarde. Después tocaron las diez de la noche, las once, medianoche...

Hacia la una de la madrugada, deprimido,



 empecé a **ROER** bombones al queso.

Distraído, devoré pralinés al taleggio, después bombones de mozzarella, luego chocalinas al gorgonzola, a continuación, crocantis al mascarpone... Roe que te roe, a las cinco de la madrugada me di cuenta de que me había comido siete cajas de Mon Raty. ¡Ayyyy!

Me dolía la barriga sólo de pensarlo...

Por la mañana, Tea y Benjamín preguntaron:

—Y bien?

Con un suspiro, señalé un enorme montón de documentos sobre mi escritorio.





—¡Justo a tiempo! ¡Ya está hecho! ¡He acabado!

Después me froté los ojos, estaba cansadísimo:

—No veo la hora de irme a dormir...

—¡Geronimo! Pero ¿cuántos bombones Mon Raty te has comido? —gritó Tea.

Yo intenté esconder las siete cajas, **ROJO DE VERGÜENZA**:

—Ejem, bueno, estooo, yo...

—**¡TÍO, HEMOS GANADO!** —exclamó Benjamín agitando un papel de estaño.

SÚPER-LUJOSAS —Los bombones Mon Raty sortean unas vacaciones en las Islas Felices para cuatro roedores. Y... ¡éste es el cupón ganador!

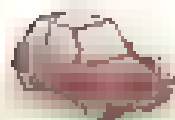
—Bueno, bueno —bostecé yo—. Me alegro de haber ganado... pero ahora me voy a dormir...
Tea me atrapó por la cola:

—¡Ah, no, hermanito, tenemos que partir en seguida! **¡INMEDIATAMENTE!** ¡El concurso caduca hoy!



The flowers were red

TODA A CULPA ES



DE UN MON RATY

Con los bigotes 'f' y 'f' de D()'' de exasperación grité:

Pero ¿es que todo tiene que ser precisamente hoy?

Trampita entró *COFFIENDO*.

¿He oído bien? ¿Qué es lo que hemos ganado? ¡Quiero mi parte! ¡Nada de bromitas, primo!

—¡Hemos ganado unas vacaciones para cuatro en las Islas Felices, pero el aguafiestas de Geronimo no quiere ir! —resopló Tea.

Yo chillé cada vez mas exasperado:

...confidential...

además lo he ganado yo...

y además estoy cansado, ¡quiero irme a dormir!



A pesar de mis protestas, un cuarto de hora más tarde estaba-

mos ya en el aeropuerto, listos para partir hacia las Islas Felices **YO TENÍA UN HUMOR**

YO TENÍA UN HUMOR PÉSIMO

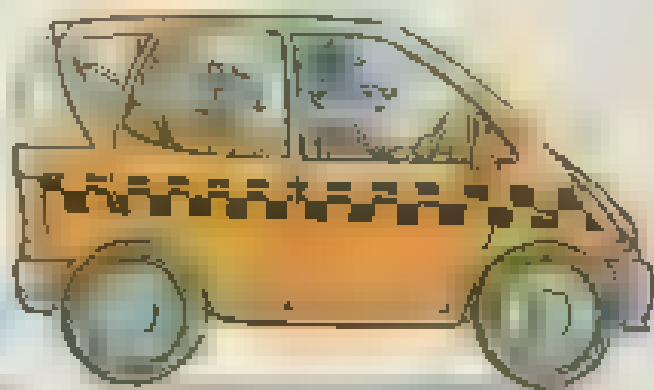


¡Grrrrrrr.. odio viajar!

Antes de que me diera cuenta, estábamos ya en el avión, con los **cinturones abrochados**. Benjamín, sentado a mi lado, exclamó:

Tiito, ¿quieres jugar conmigo a *Intenta imaginar...*?

¡Me divertí tanto que ni siquiera me mareé!
Bajamos del avión y tomamos un taxi
El conductor era una rata loca que





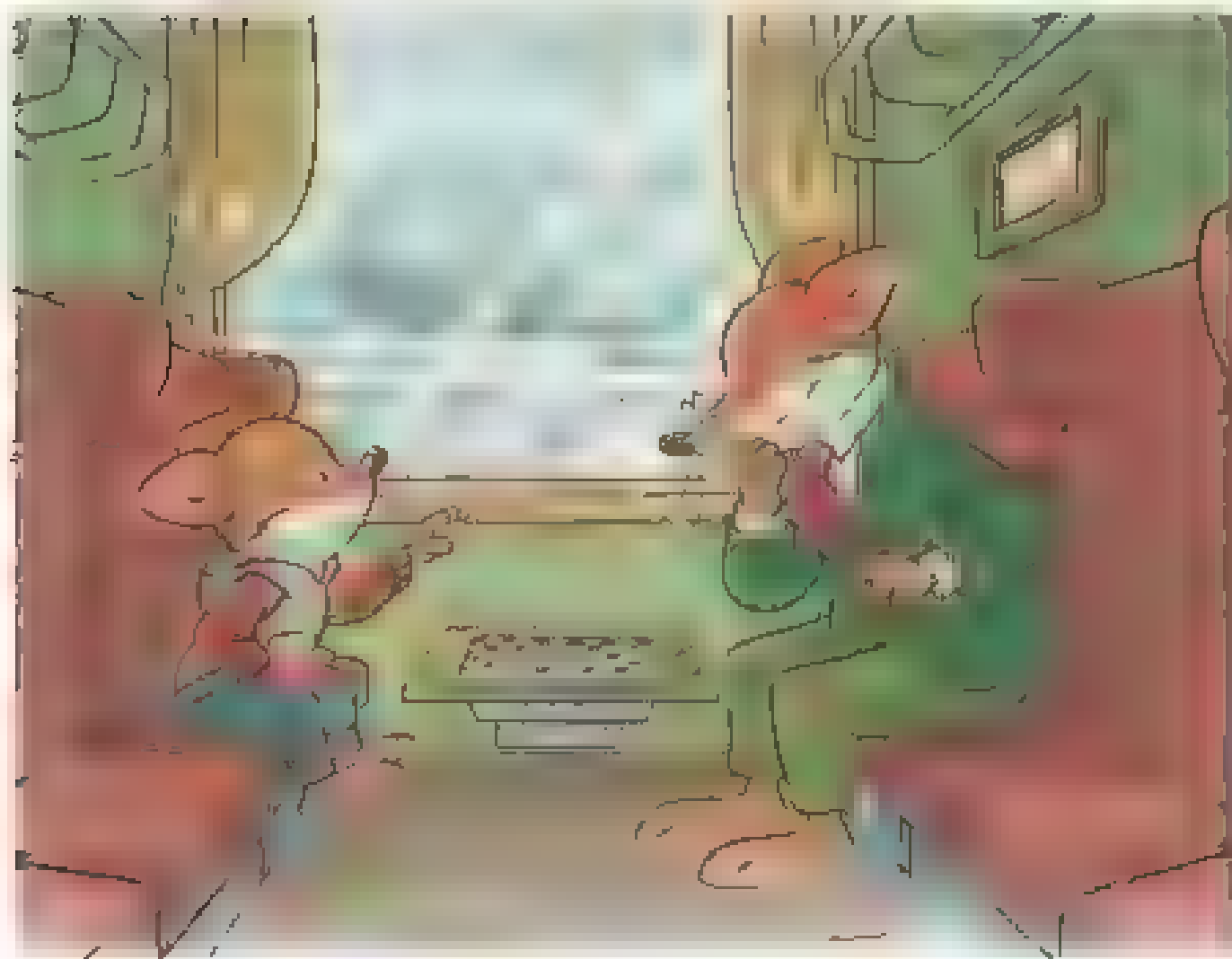
arrancó **A TEA**

TELEVISION

para llegar a tiempo a la estacion. Yo estaba palido como una mozzarella. Para distraer me, Benjamin me propuso jugar con el al *Tris*.

¡Me divertí muchísimo!

Llegamos justo a tiempo a la estacion y subimos a un tren que ya estaba arrancando. Tea





y Trampita se dormieron y yo estaba ya aburrido de viajar.. Benjamín me propuso jugar con él al *Supermegabingo*.

¡Me divertí muchísimo!

Nuestro viaje prosiguió en un autocar de la compañía *Viajes Felices*, *Por mil quesos de bola* ¡A bordo había un grupo de apasionados de las canciones tirolesas que empezaron a cantar a **pleno pulmón**!

Trampita y Tea se unieron al coro...

A mí me entró dolor de cabeza Pero mi adorado sobrinito, Benjamín, me propuso.



—Tío, ¿jugamos a *Advina la palabra*?

¡Me divertí muchísimo!

Finalmente, llegamos al puerto. Allí, embarcamos en un inmenso transatlántico que nos llevaría a las Islas Felices.



Yo estaba aburrido, superaburrido, archiaburrido de viajar. Pero Benjamín me propuso.

Tío, ¿jugamos al *Juego de la Publicidad*?

Debo admitir que me divertí muchísimo

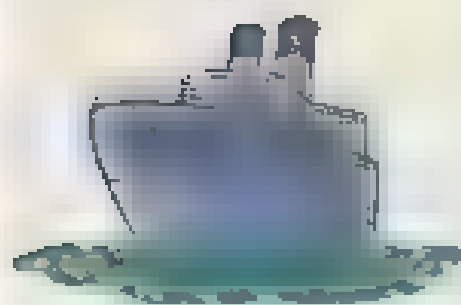
Pasaron los días. Tras una **LARGUÍSIMA**

travesía, llegamos a las Islas Felices, donde

subimos a un **divertido**

taxi local a pedales.

—Ponganse cómodos .. el viaje será bastante largo! —dijo el conductor pedaleando. Por



TODA LA CULPA ES



DE UN MON RATO

suerte, Benjamin me propuso jugar al juego de *Los opuestos*.

¡Me divertí muchísimo!

Me divertí tanto, que ni siquiera me di cuenta de que el tiempo pasaba.

Llegamos a un esplendido hotel con vistas al mar. Benjamin y yo nos pusimos el bañador y después ~~ESTAMOS~~ a la playa a bañarnos.

Tumbado debajo de las palmeras, con las patas en remojo en las tibias aguas de un mar tropical, saboreando un cucurucho de helado a gorgonzola,

Ejem, bien mirado, quizá había valido la pena

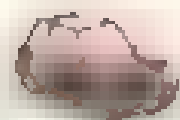




o h mto es esat de v' uca avon' xhaxte nos'



El sol se elevaba en el horizonte



viajar para llegar a un sitio tan hermoso... En realidad, el viaje no me había resultado nada pesado . gracias a Benjamin...

¡me había gustado mucho jugar con él!

Benjamín exclamó:

—Tío, ¿por que no escribes un libro con todos los juegos a los que se puede jugar en un *viaje*? ¡Podrias llamarlo *El libro de los juegos de viaje*!

Yo lo abracé, acariciándole las orejitas.

—,Que buena idea, Benjamin, querido

¡me gusta mucho!

A nuestra vuelta, escribimos el libro. ¡Y tuvo mucho éxito!

Desde entonces, cada vez que viajo, siempre lo llevo conmigo . ¡y desde entonces *me divierto muchísimo*

¡opuntito!

PARTIMOS...

¡Buen viaje a todos!



¡EL REGLAMENTO!

—Vaya, ya nos lo imaginábamos —decís—
¡Uf, qué lata, qué rollo, qué plasta esto del
reglamento...!

Pero el que os propongo valdra sólo a bordo
del coche, autocar, tren, barco o avión, y es
un reglamento particular, muy, *muuuuy*
democratico. ¿Fso que quiere decir? Pues
que todo se decide juntos

Todos tienen derecho a decidir una regla: una
mama, una papá, una cada uno de los viaje-
ros. Si concuerdan, se escriben en la *tabla del*
reglamento y se respetan *todas*. Es decir,
también mamá y papá deben respetar las re-
glas que vosotros habéis propuesto
y ellos han aceptado.

¡Yo dire las tres primeras, aña-
did vosotros las demas!

¡Adelante!





Ha llegado un barco cargado de...



¡El ZOO-LOCO!

Éste es un juego de fantasía. Hay que inventar animales extraños, nacidos de la unión de dos animales distintos. A cada uno de ellos hay que darle un nombre. Ejemplo:

LEORAJA - león + jirafa. *es un animal con el pelaje y la melena del león y el larguísimo cuello de la jirafa!*

GALLURO = gallo + canguro *tiene la cresta y el pico del gallo. salta como el canguro y hace quiquinquí. pero, también tiene una bolsa en la tripa para sus cachorros!*





¡EL TREN DE LAS PALABRAS!

El primer jugador dice una palabra; el segundo debe encontrar otra palabra que empiece con la ultima silaba de la que se ha dicho antes.

Ejemplo:

El primer jugador dice. PARMESANO

El segundo jugador dice. NOTA

El tercer jugador dice TALENTO

El cuarto jugador debe encontrar una palabra que empiece con la silaba TO...

y así sucesivamente

El tren de las palabras...



¡LAS PALABRAS HAMBURGUESAS!

Hay que encontrar tres palabras que cada una este dentro de la siguiente, como la hamburguesa esta dentro del pan!

Ejemplo:

ALTA-ALTAR-ASALTAR

UNA-LUNA-LUNÁTICO

BAR-BARBA-BÁRBARA





¡EL SUPERMEGAHELADO!

Hay que inventar un helado gigantesco, el más grande que se pueda imaginar. Se deben encontrar muchos gustos para mezclar, los adornos para ponerle encima, decidir si es de cucurucho o de copa. Se pueden inventar también gustos inexistentes (por ejemplo, el helado de queso de bola recubierto de gruyere fundido y decorado con parmesano en polvo) ¡¡¡Es muy divertido buscar un nombre para cada helado!!!



*El nombre de
este helado es...*



¡LA LISTA DE LA COMPRA!

El primer jugador dice: *He ido a la compra y he comprado . patatas* (o cualquier otra cosa que se le ocurra).

El segundo: *He comprado patatas y nabos .*

El tercero: *He comprado patatas, nabos y manzanas .*

Los demás continúan la lista de la compra añadiendo cada vez una cosa, pero ¡sin olvidarse nunca de nombrar las anteriores!

¡Quien se olvide de una queda eliminado!

¡Gana quien consigue
la lista más larga
sin olvidarse de
la compra
ya hecha!





¡PIES PESTILENTES!

Cada jugador tiene que inventar una pareja de palabras, un nombre y un adjetivo, que comiencen con la misma letra del alfabeto. Se empieza con la A y se continua con la B, C, D y así sucesivamente, hasta llegar a la Z (saltándose la H y las letras muy difíciles, como la K, W, X, Y). Por ejemplo **ABEJAS ASESNAS, BARCOS BONITOS, COPAS CONCAS, OREJAS OBTURADAS, PIES PESTILENTES...**

¡¡¡Pies Pestilentes!!!





FÁCIL

LA BRUJA ELIGE EL COLOR...

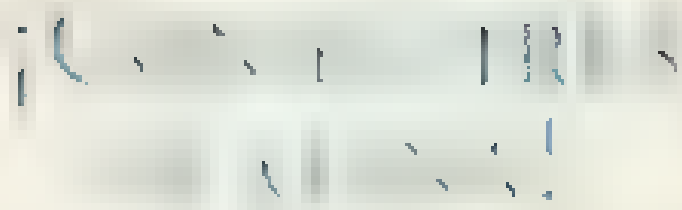
El primer jugador elige un color diciendo en voz alta:

—La bruja elige el color... —Y nombra el color elegido.

Los demás, mirando por la ventanilla, deben encontrar tres objetos de ese color. *¡Quien primero vea tres, gana!*

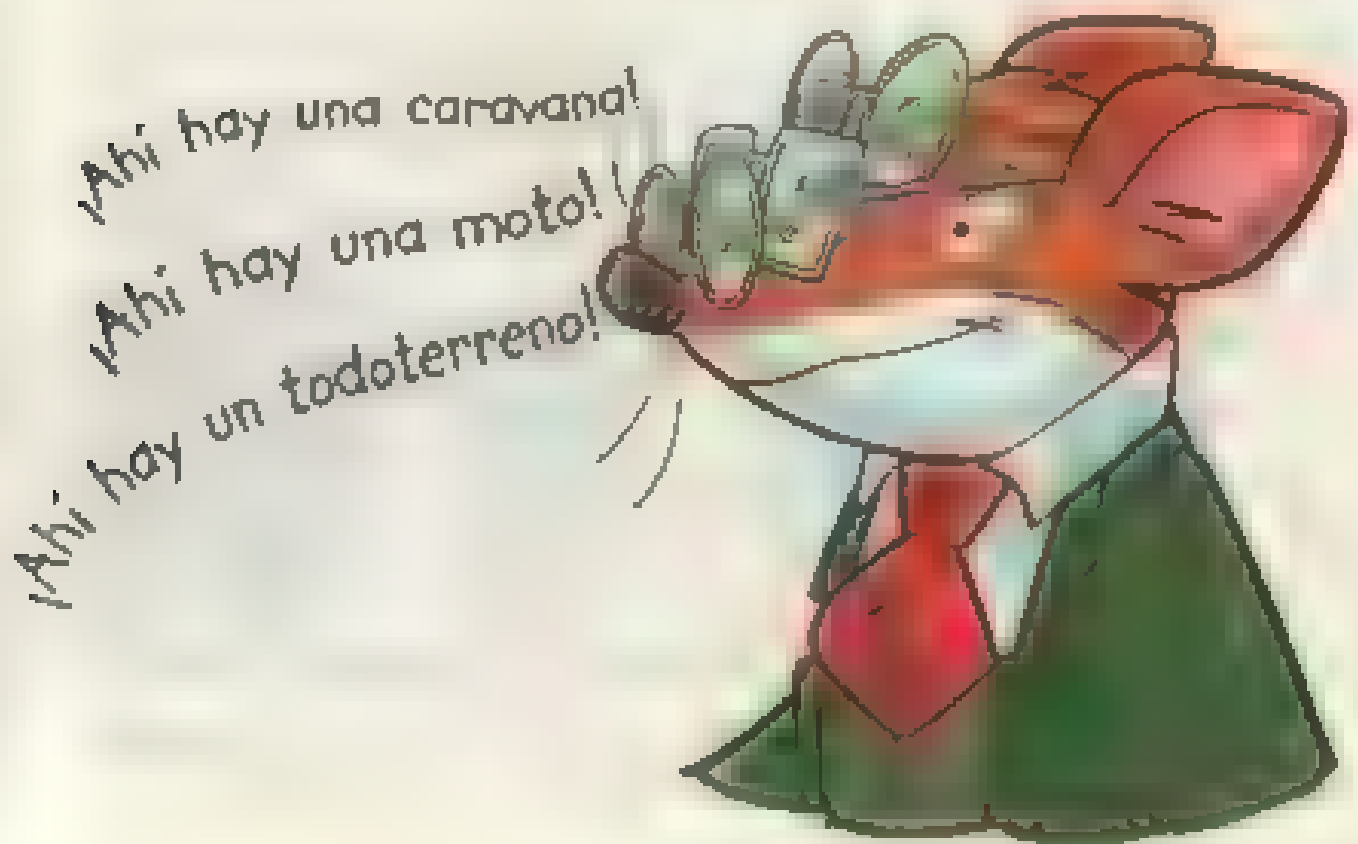
¡Y el ganador puede elegir el color del siguiente turno!

La bruja elige el color...



Se elige un objeto para cada turno, por ejemplo una caravana, una moto, un todoterreno, un coche con un perro dentro, una fábrica, una señal luminosa o pintada

¡Gana el jugador que ve primero al menos tres ejemplares del objeto elegido!



¡LOS OPUESTOS!

Un jugador dice una palabra y los demás, lo más rápidamente posible, deben indicar su opuesto.

Ejemplo:

CALMADO - NERVIOSO

ALTO - BAJO

DELGADO - GORDO



¡EN 60 SEGUNDOS!

Antes que nada, hay que elegir los objetos a buscar por ejemplo .

un cartel indicador de

kilometros

una iglesia

un campanario

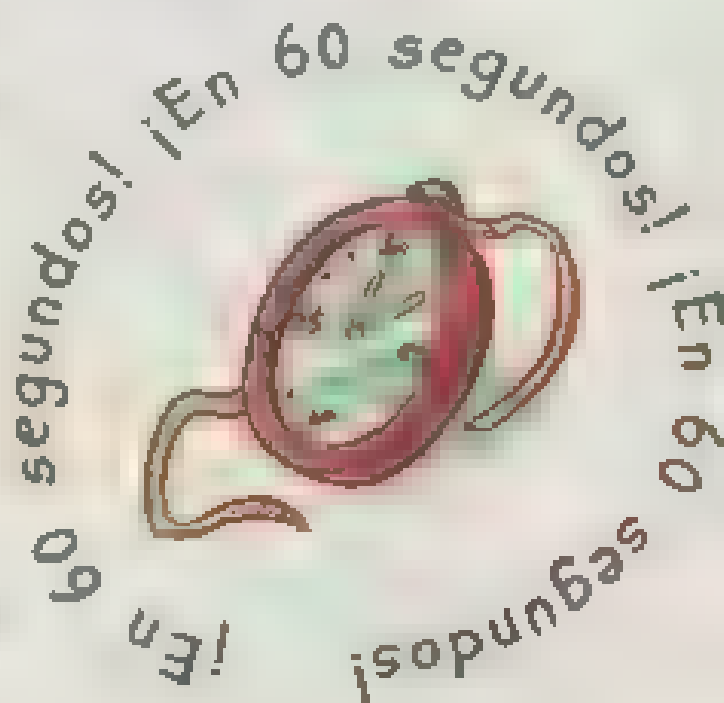
una vaca

un caballo

un coche de bomberos

un puente

un río ..



Un jugador mira por el lado izquierdo de la carretera, el otro por el derecho . *¿gana quien consigue ver el objeto en menos de sesenta segundos!*

Mamá o papá pueden ser los árbitros del concurso ¡Preparados, listos . ya!

¡INTENTA IMAGINAR!

Imaginad como sería vuestro viaje si partié-
rais *dentro de cien años*.

¿Viajaríais en una astronave?

¿Os moveríais con teletransporte?

¿Que comeríais?

¿Dónde os detendríais para dormir?

¿Como iríais vestidos?

O, bien:

Imaginad como sería el viaje si hubierais par-
tido *hace cien años*.

¿Que medio de transporte emplearíais?

¿Cuanto tiempo tardaríais en llegar?

¿Cuántas veces deberíais deteneros?

¿Que veríais por la carretera?

Dentro de cien años..



Hace cien años...



¡EL JUEGO DEL NOMBRE!

Un jugador dice el nombre de un amigo o un pariente, por ejemplo Pepe.

Otro jugador tiene que definir a la persona con los adjetivos o las cualidades que empiecen con las letras que componen su nombre

Ejemplo. **PEPE**

Perspícaz

Espontáneo

Pacífico

Extrovertido

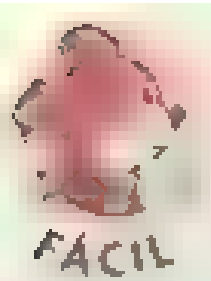
ANA

Afetuosa

Nerviosa

Alta





¡LA LETRA PERDIDA!

—Un ladrón ha robado la vocal O! —dice un jugador.

Entonces, lo demás tienen que hablar sin pronunciar la O.

Por ejemplo. Había una vez un ladrón que robaba las vocales, las ponía en un autómil, las transportaba a su casa y las guardaba en un sac.

¡Para divertiros, intentad leer el periódico sin pronunciar la vocal prohibida!

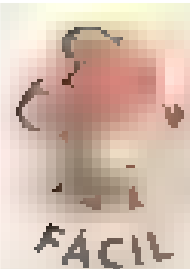
Otra variante del juego...

Empezad a hablar: quien pronuncie primero *una palabra que empiece por B* queda inmediatamente eliminado.

Gana quien consigue resistir sin decir ni una sola B

¡Después, intentadlo con otras letras!





'Esto es un juego al revés: gana quien pierde menos puntos al final del viaje'

Las penalizaciones son (por ejemplo):

— pierde 50 puntos quien primero dice *tengo hambre*

— pierde 100 puntos quien primero dice *tengo que hacer pipi*

— pierde 100 puntos quien llama a mamá más de tres veces,

etcetera, etcetera, etcetera ..

¡En la página siguiente, hay una tabla para escribir el nombre del jugador y sus puntuaciones!

JUGADOR N°1



.....

.....

.....

.....

JUGADOR N°2



.....

.....

.....

.....

JUGADOR N°3



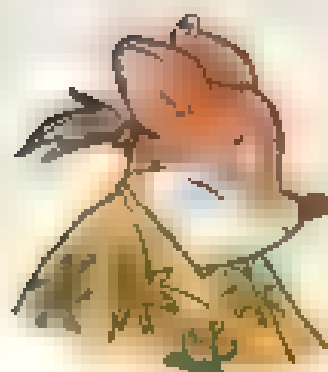
.....

.....

.....

.....

JUGADOR N°4



.....

.....

.....

.....



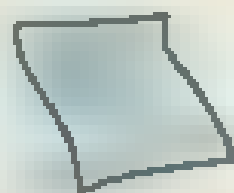
¡PIEDRA, PAPEL, TIJERAS!

Se juega con las manos. Los dos contrincantes deben esconder una mano detrás de la espalda y sacarla a la vez con una de estas tres posiciones:



Si está cerrada en un puño.

Si se abre plana:

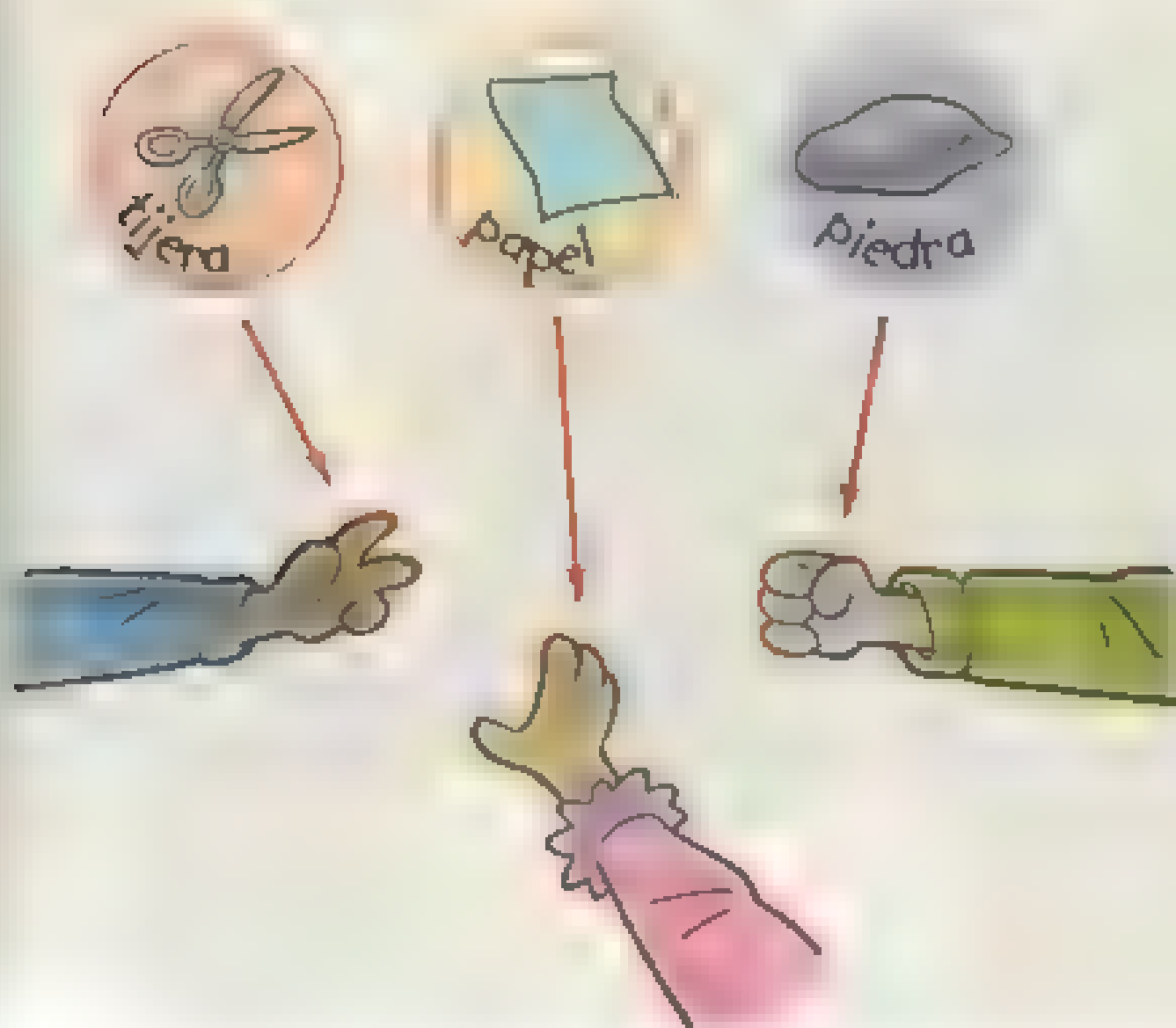


*Si sólo se extienden los dedos índice
y corazón.*



El **papel** gana a la piedra, pero pierde contra las **tijeras**; las **tijeras** ganan al **papel**, pero pierden contra la **piedra**; la **piedra** vence a las **tijeras**, pero pierde contra el **papel**.

Cada partida ganada es un punto: se puede continuar hasta cuando uno de los jugadores haya alcanzado la puntuacion que se haya fijado al principio



¡TODOS POETAS!

Un jugador dice una frase, los que le siguen, deben continuar creando nuevas frases que rimen con la primera *¡el primero que no encuentre una rima pierde!*

Un truco: terminad vuestra frase con la palabra «higado»: ¡es muy difícil encontrar una rima que le vaya bien!



¡VAMOS A LA ÓPERA!



De ahora en adelante, solo se puede hablar cantando; *cualquier cosa que se diga tiene que decirse con música*. No importa la melodía, y tampoco si se desafina: es más. ¡cuanto mas se desafina más divertido es!



¡EL JUEGO DE LA PUBLICIDAD!

Los jugadores deben inventar un eslogan para publicitar objetos extraños e inventados, como por ejemplo,

¡El calzoncillo calientes gigante!

**EL HELADO QUE
NO SE DERRITE...**

¡LOS CALCETINES PERFRUMADOS AL ROQUEFORT!

¡LA HAMBURGUESA CON SABOR A PLÁTANO

*¡El cuaderno que hace
los deberes solo!*

Los cálculos
de Roubert
se confundieron





¡UN DÍA PERFECTO!

Imaginad un día perfecto. ¿Como sería?

„A qué hora os gustaría levantaros?

„Que querriais para desayunar?

„En que restaurante comeriais?

„Con quien querriais pasar el día?

„Como os vestiríais?

„Como pasaríais la tarde?

„A qué amigos invitaríais a una fiesta?

„Y al cine?

„Qué película os gustaría ver?

1.



2.



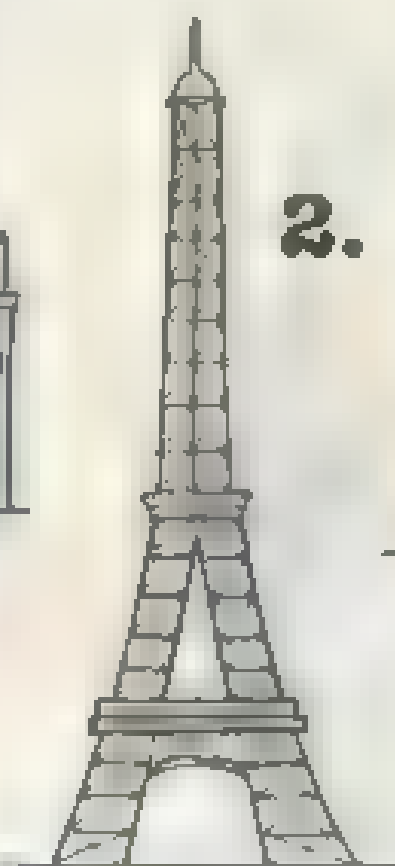
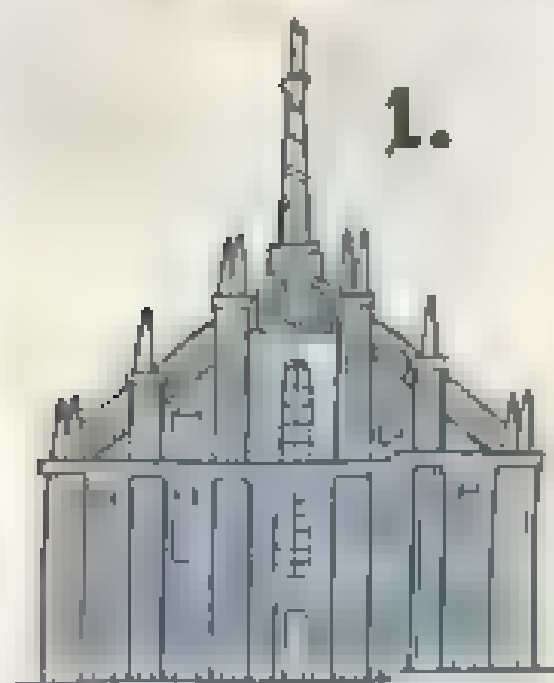
Aquí tienes el día ideal de Geronimo

- 1.** Se levanta tarde, desayuna en la cama un capuchino y tostadas con mermelada y gorgenzola
- 2.** ¡Se va a jugar al golf y gana una copa!
- 3.** Invita a comer a su fascinante amiga, Coaquina Tufos Pestis, y toman un batido de queso de bola
- 4.** Se relaja escuchando música clásica y desempolvando su colección de cortezas de queso antiguas del siglo dieciocho
- 5.** ¡Se va al cine con Benjamín a ver *Ratones verdes, los misteriosos roedores del espacio*!



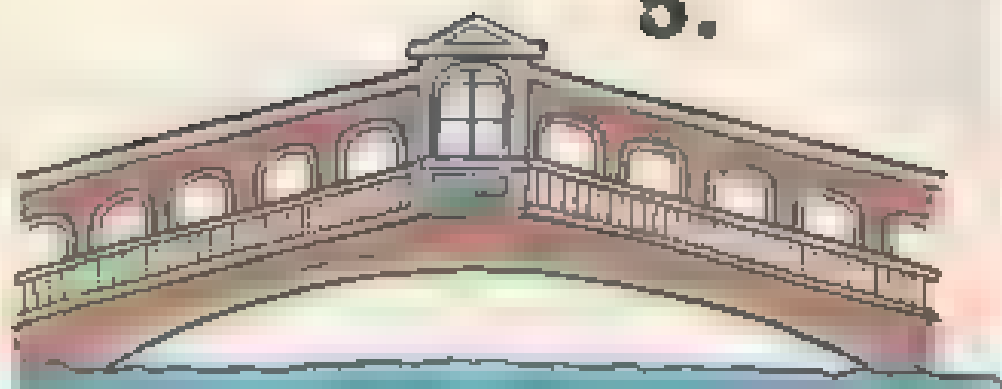
¡EL JUEGO DE PETER PAN!

Imaginad que una noche, justo mientras os estais durmiendo, entra en vuestra habitacion Peter Pan, y os acompaña a un fantastico vuelo por los cielos del mundo. Volando, veis algunos monumentos y lugares famosísimos: ¿sabais decir dónde se encuentran?



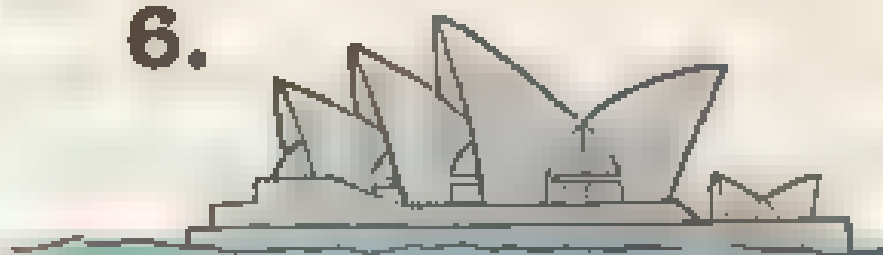


4.



5.

6.



7.



Respuestas: 1 Duomo de Milán, 2 Torre Eiffel, en París, 3 Torre de Pisa, 4 Big Ben, en Londres, 5, El Puente de los Suspiros, en Venecia, 6 La Ópera de Sydney, en Australia; 7 El volcán Fujiyama, en Japón.



FÁCIL

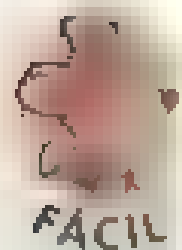
¡ADIVINA LA PALABRA!

Que un compañero se vuelva de espaldas.
En absoluto silencio, escribid con un dedo en
su espalda las letras que componen una pala-
bra. *‘El debe adivinar que palabra es’* Cuan-
do la adivina, le toca a otro jugador.

Adivina adivina...



¡TORTUGAS EN BICICLETA!



El primer jugador dice una frase como:

— Esta mañana, la tortuga se ha ido a la escuela en bicicleta.

El segundo dice, por ejemplo:

— ¡Al mediodía, el elefante se ha ido de compras en patinete!

Y así sucesivamente, inventando algo distinto para todos los animales del mundo!

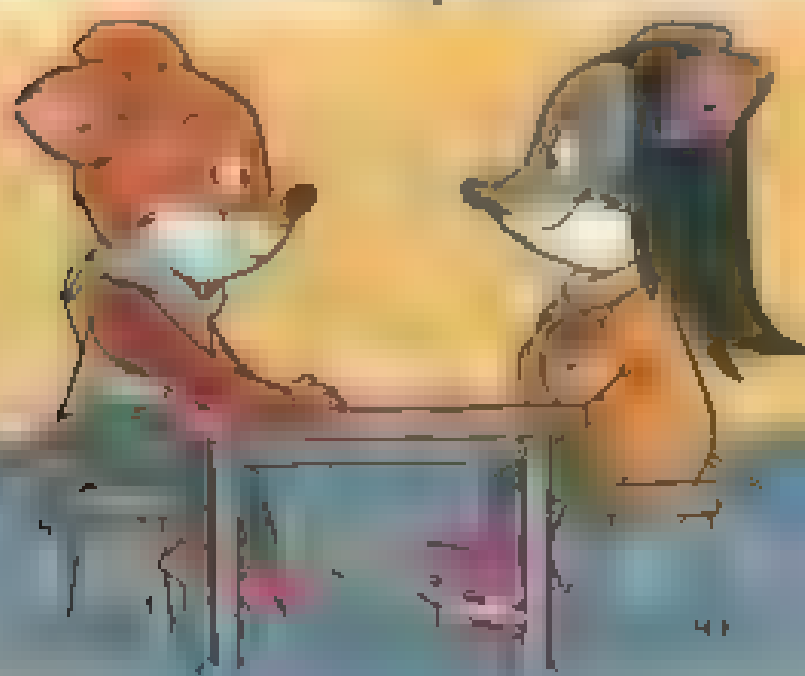




¡MIMAR ES MUY FÁCIL!

Los dos jugadores deben ponerse uno frente al otro. El primero, empieza a mover los labios, los ojos o los brazos poniendo caras divertidas o haciendo gestos extraños; el segundo debe imitarlo exactamente. *¡Pierde el primero que se ríe!*

¡Preparados, listos, ya!



¡CODIGO SECRETO!

Los viajeros deciden que un cierto gesto, por ejemplo levantar la mano, tiene determinado significado: por ejemplo *hasta*. O bien, inclinar la cabeza significa *esta bien*, o tocarse una oreja *tengo hambre*.

¡Durante todo el viaje, estos signos tienen esos significados, y se convierten en un lenguaje secreto!

Secreto, secreto...



¿BIEN O MAL?

Esperad a jugar a este juego cuando ya haga un rato que ha empezado el viaje

En la siguiente pagina escribid en una columna todas las cosas que van saliendo bien, como por ejemplo, el buen tiempo, el paisaje bonito, el cumplimiento del horario previsto . En la otra columna poned las que salen mal, como por ejemplo, los retrasos, las averías, el mal tiempo. .



El viaje de Tea ha ido bien...



1 El avión de Tea despegó a su hora...



2 El viaje es tranquilo.



3 El sol brilla en el cielo



4 Y Tea tiene un montón de admiradores

El viaje de Geronimo ha ido mal...



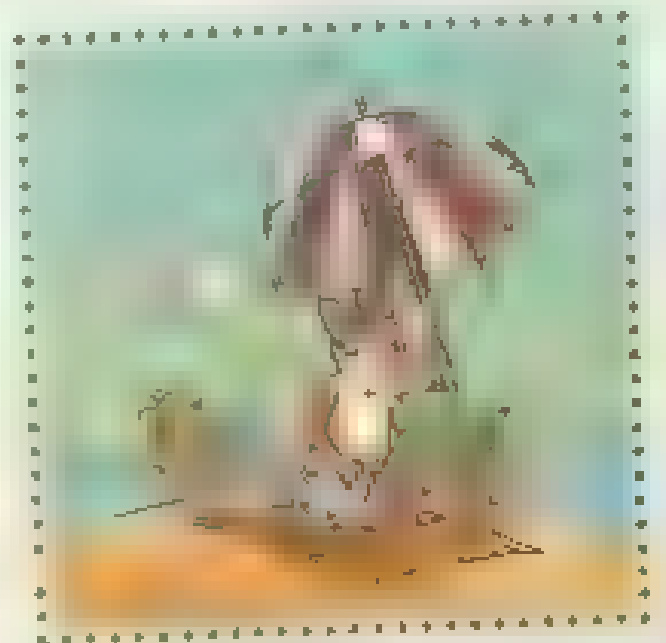
1 El avión de Geronimo despegó con retraso



2 El vuelo es tremendo, ¡y el se marca!



3 Lluve todo el tiempo



4 ¡Y hay un montón de gamberreres!



¡ADIVINA POR LA CARA!

Mediante mímica, el primer jugador debe mostrar miedo, sorpresa, cansancio, alegría, etc. El otro jugador debe adivinar por su cara que emoción está representando. ¡Al acabar, es su turno de hacer mímica!



Si...

Un jugador dice:

— *Si debajo hay un tronco, ¿encima hay .?*

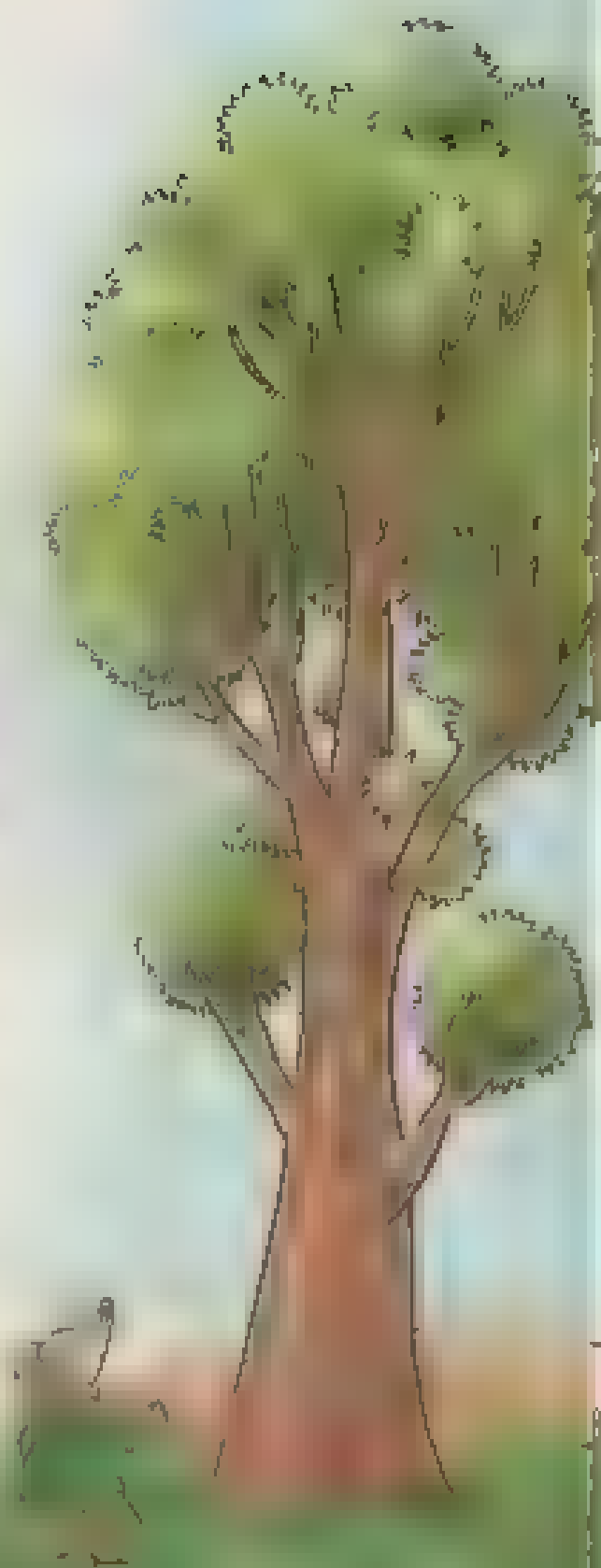
Otro responde:

— *¡ . encima hay ramas!*

Otro ejemplo:

— *Si encima hay un puente, debajo hay un río!*

Las preguntas también pueden hacerse con **antes** y **después**, **delante** y **detrás**: ¡ayuda a los más pequeños a entender el significado de estas palabras!



¡EL JUEGO ENAGERADO!

¡Esta mañana me he comido un bollo!
—dice el primer jugador

¡Yo en cambio me he comido 10 bollos!
—dice el segundo

Así se continúa con:

2/20 pasos para ir a la escuela

3/30 tareas por hacer.

4/40 helados para lamer.

5/50 hamburguesas para picar.

6/60 bolsas de patatas fritas para comer.

7/70 videojuegos con los que jugar

8/80 libros para leer

9/90 amigos a los que invitar.

10/100 juegos que inventar

¡El segundo jugador está obligado a multiplicar por diez todo aquello que propone el primer jugador!



Esta mañana me he comido...
150 quesitos! ¡Uff!

PERO Y SI AQUEL DÍA...

Elegid una historia que conozcáis bien: por ejemplo, *„Caperucita Roja“*

Empezad la historia como de costumbre: la mamá de Caperucita Roja la llama y le pide que vaya a llevarle la merienda a la abuelita.

Después, empezad a cambiarla preguntandoos:

„Pero ¿y si aquel día Caperucita Roja tuviese una mala gestión de arándanos salvajes y volviese a casa de mamá enseguida?“

„Pero ¿y si aquel día el lobo tuviese dolor de muelas y no fuera al bosque?“

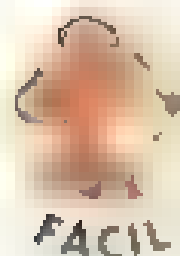
„Pero ¿y si aquel día la abuela se enfadase y se fuera a ver a una amiga?“

„Así inventareis una historia totalmente nueva en la que quizá Caperucita Roja no acabase en la panza del lobo.“

Intentad cambiar también el final de otros cuentos clásicos, como *Cenicienta*, *Los tres cerditos*, *El gato con botas*, *Blancanieves*, *La bella durmiente del bosque*, *Hansel y Gretel*, *La Bella y la Bestia*, *Pinocho*, *Aladino*

¡Quizá Caperucita Roja
no acabase en la panza del lobo!





¡CÁLIDO! ¡CÁLIDO!

Un jugador esconde un objeto en el coche, en el autocar, en el compartimento del tren, en el camarote del barco...

Los demás deben adivinar dónde lo ha escondido gracias a las indicaciones del jugador, que dirá *¡frio, frio!* cuando se este muy lejos, *¡calentito!* cuando se este acercando, *¡caliente, caliente!* cuando se este cerquísima de escondrijo secreto.

Quien adivina donde se esconde el objeto, tiene el turno siguiente para esconder.



Caliente...

Frio...

calentito...

¿EL COLMO DE LOS COLMOS!

¿Cual es el colmo de una buena?

¡Morirse de risa!

¿Cual es el colmo de un gamso?

Perder al juego de la oca!

¿Cual es el colmo de un jardinero?

Que su mujer se llame Rosa y su hija se llame Margarita.

¿Cual es el colmo de un campesino?

¡Llegar tarde porque ha tenido que atarse los zapatos!

¿Cual es el colmo de la paciencia?

Cazar una mosca en una habitación oscura y con guantes de boxeo.

¿Cual es el colmo de los colmos?

Perder un impenable

¿Cual es el colmo de un ordenador?

Que le den miedo los ratones

¿Cual es el colmo mas pequeño?

El colmillo.

¿Cual es el colmo de una aspiradora?

Tenerne alergia al polvo

¿Cual es el colmo de una sardina?

Que le den la lata

¿Cual es el colmo de una silla?

Tener patas y no poder andar

¿Cual es el colmo de un carnicero?

Tener un perro salchicha

¿Cual es el colmo de un ferzudo?

Doblar la esquina.

¿Cual es el colmo de un libro?

Que en otoño se le caigan las hojas

¿Cual es el colmo de un caballo?

Tener silla y no poder sentarse

¿Cual es el colmo de la casualidad?

Tumbarte en un pajar y clavarte la aguja

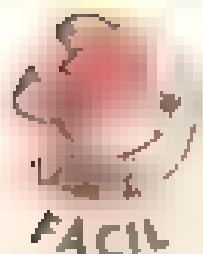
¿Cual es el colmo de un jardinero?

Que lo dejen plantado

¿Cuál es el colmo de un carpintero?

*Vivir en
la sierra...*

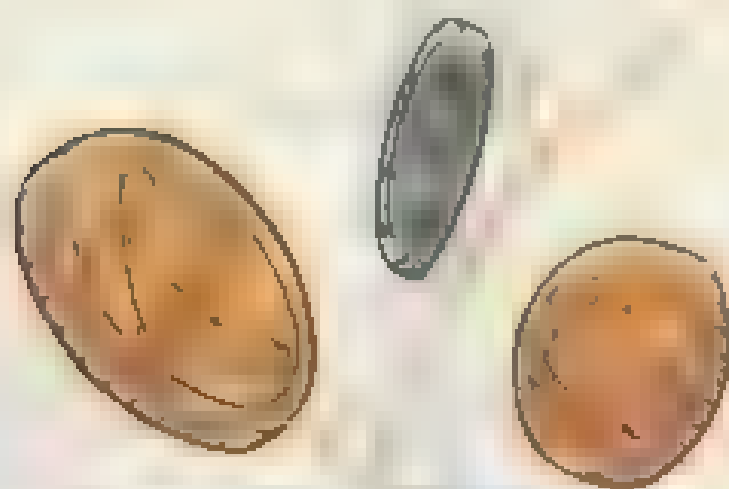




GANA

Los dos jugadores deciden quién elige cara y quien cruz. Después se tira al aire una moneda, atrapándola cuando cae en la palma de la mano.

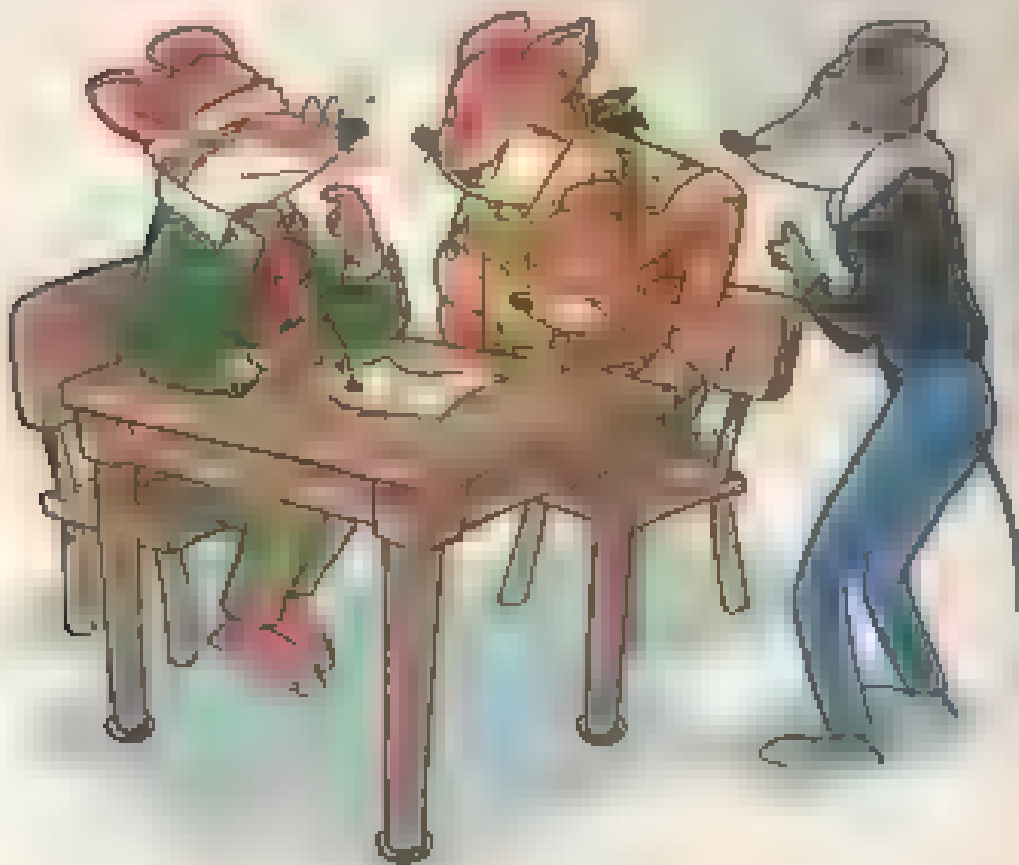
¡Gana quien primero obtenga tres veces el símbolo que ha elegido!



¡CON LOS OJOS CERRADOS!

¡Con los ojos cerrados, un jugador debe intentar dibujar en un papel lo que le piden los demás jugadores!

Por ejemplo: *un gato/un raton/un pez/un sol/una luna/una casa .*





¡El SUPERMAGABINGO!

¡Aquí tenéis un carton de Supermegabingo!
Mirad bien a vuestro alrededor, *buscad los
objetos dibujados en la pagina siguiente!*

¡En cuanto veais uno, gritad *Bingo!* Y colo-
cad un boton o una moneda encima de la ca-
silla correspondiente.

¡El primero que complete tres casillas en ho-
rizontal, en vertical o en diagonal, grita *Su-
perbingo!*

¡El primero que complete *todas las casillas*
tiene que gritar *Supermegabingo!*





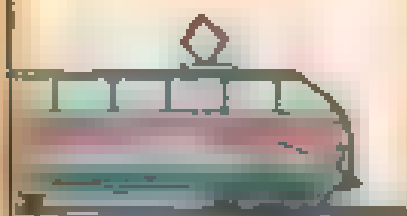
GATO



PERRO



VACA



TREN



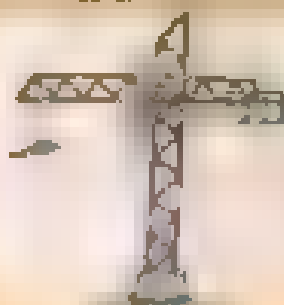
TRACTOR



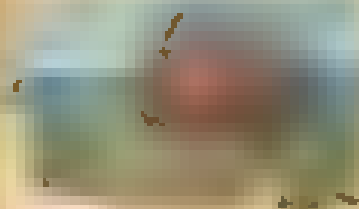
AMBULANCIA



BICICLETA



GRUA



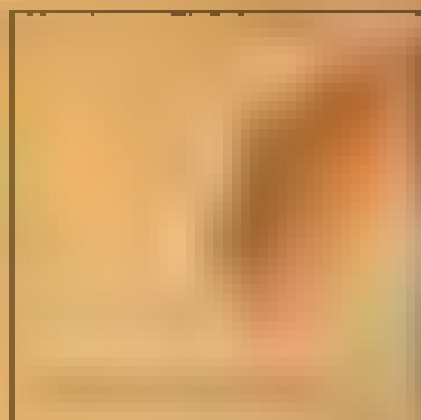
COCHE ROJO



PUENTE



AVIÓN



Elige un objeto de la columna

ESTA TABLA PERTENECE A



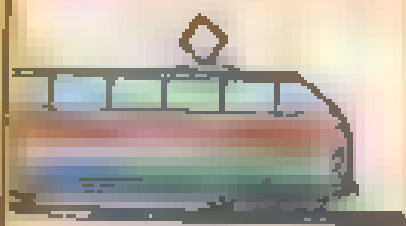
GATO



PERRO



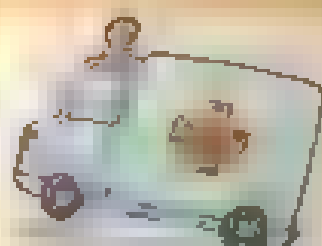
VACA



TREN



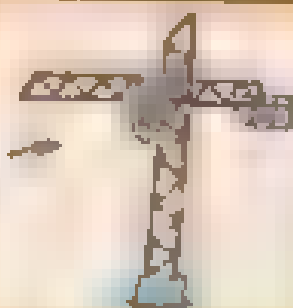
TRACTOR



AMBULANCIA



BICICLETA



GRUA



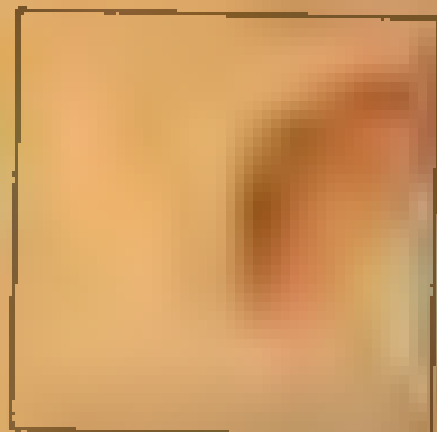
COCHE ROJO



PUENTE



AVIÓN



¡Puedes dibujar un objeto nuevo!

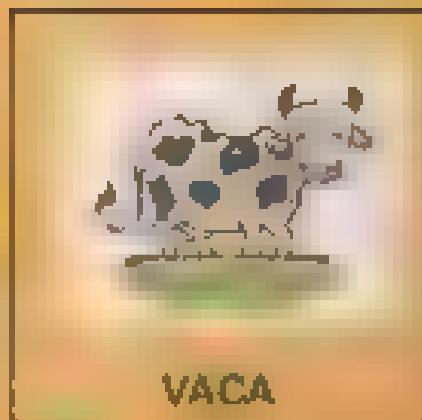
ESTA TABLA PERTENECE A



GATO



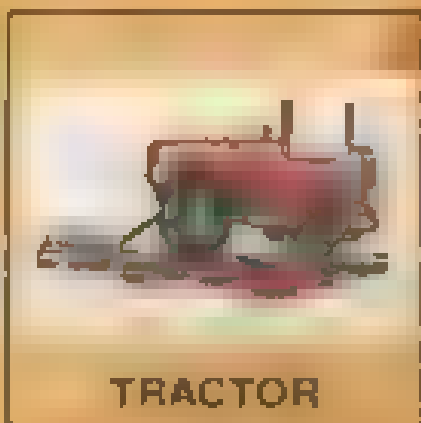
PERRO



VACA



TREN



TRACTOR



AMBULANCIA



BICICLETA



GRUA



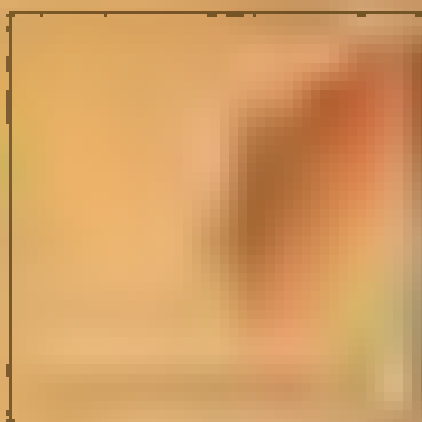
COCHE ROJO



PUENTE

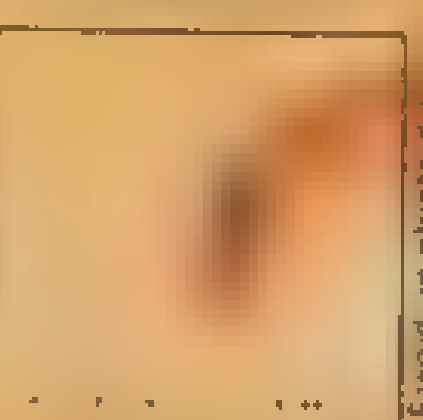


AVIÓN



ESTA TABLA PERTENECE A





Escriba un objeto de su
de encontrar

ESTA TABLA PERTENECE A

VOY A...

El primer jugador
empieza la frase:

CAZAHORRIS

Voy a... (el nombre de una ciudad) *para llevar...* (un objeto que empiece con la misma vocal o consonante de la ciudad). Ejemplo:

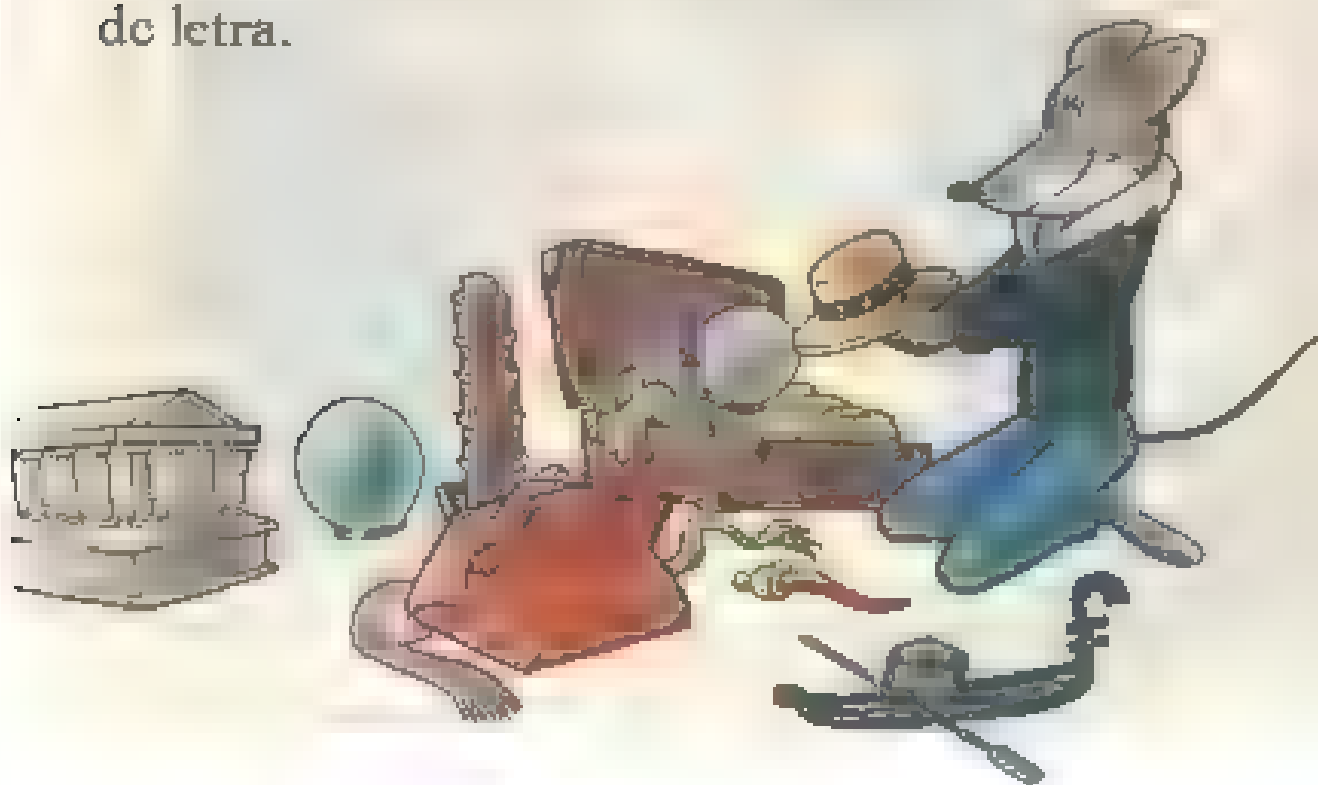
¡Voy a Barcelona y llevo un barquito!

¡Voy a Madrid y llevo un melocotón!

¡Voy a Valencia y llevo un vaso!

¡Voy a Zaragoza y llevo una zanahoria!

Pierde el primero que se equivoca
de letra.



EL RATON SOMBRA

Aquí teneis las sombras de Geronimo, Tea, Trampita y Benjamin dibujadas en la pagina siguiente. Sólo hay una equivocada: ¿podeis adivinar cuál?





EL JUEGO DEL PASTEL

En estas páginas hay muchos trozos de pastel. Entre ellos, sin embargo, hay uno que no es *exactamente* igual que los otros. ¿Puedes descubrir cuál es?





¿QUÉN ES EL BURRO?

Este es un juego viejo, es mas, antiguo, al que ya jugaban nuestros bisabuelos. Pero ¡aun es muy divertido!

Todos los jugadores apoyan el índice en la palma abierta de un jugador

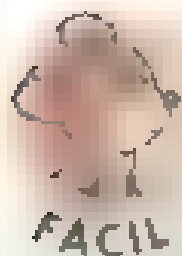
Cuando este dice: «¡El aguila vuela!», los demas deben levantar el dedo de la palma inmediatamente.

¡Se continúa con los demas animales. Pero sólo hay que levantar el dedo si *el animal vuela!*

Si los nombres de los animales se pronuncian muy de prisa, el juego se vuelve muy difícil. . Llegados a un cierto punto, entre los distintos animales, hay que decir: «El burro vuela».

Si alguno se equivoca, todos ríen gritando «¡Si, ese burro eres tú!».

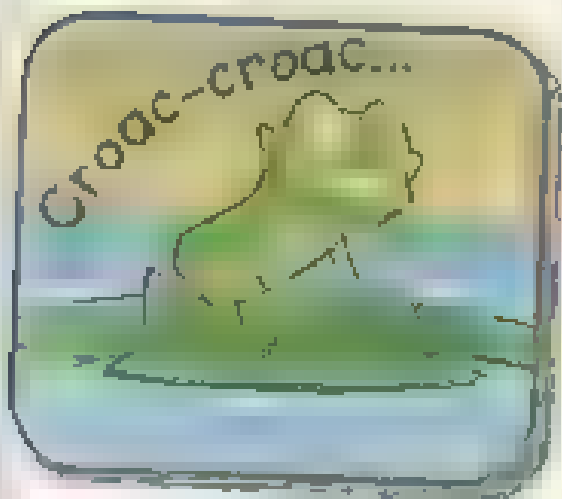




¡MIAU, GUAU, CROAC!

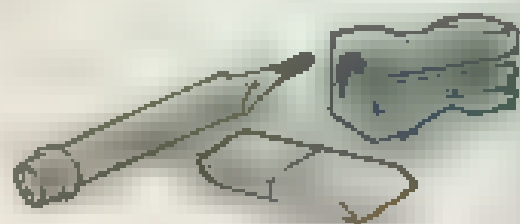
El primer jugador pronuncia el nombre de un animal, los demás deben imitar su sonido. Aquí tenéis la lista de los animales

Asno	Gallo
Perro	Pollito
Rana	Yaca
Gato	Pato
Caballo	Pajarito
Lobo	Cerdo
Oveja	Grillo
Gallina	Ratón



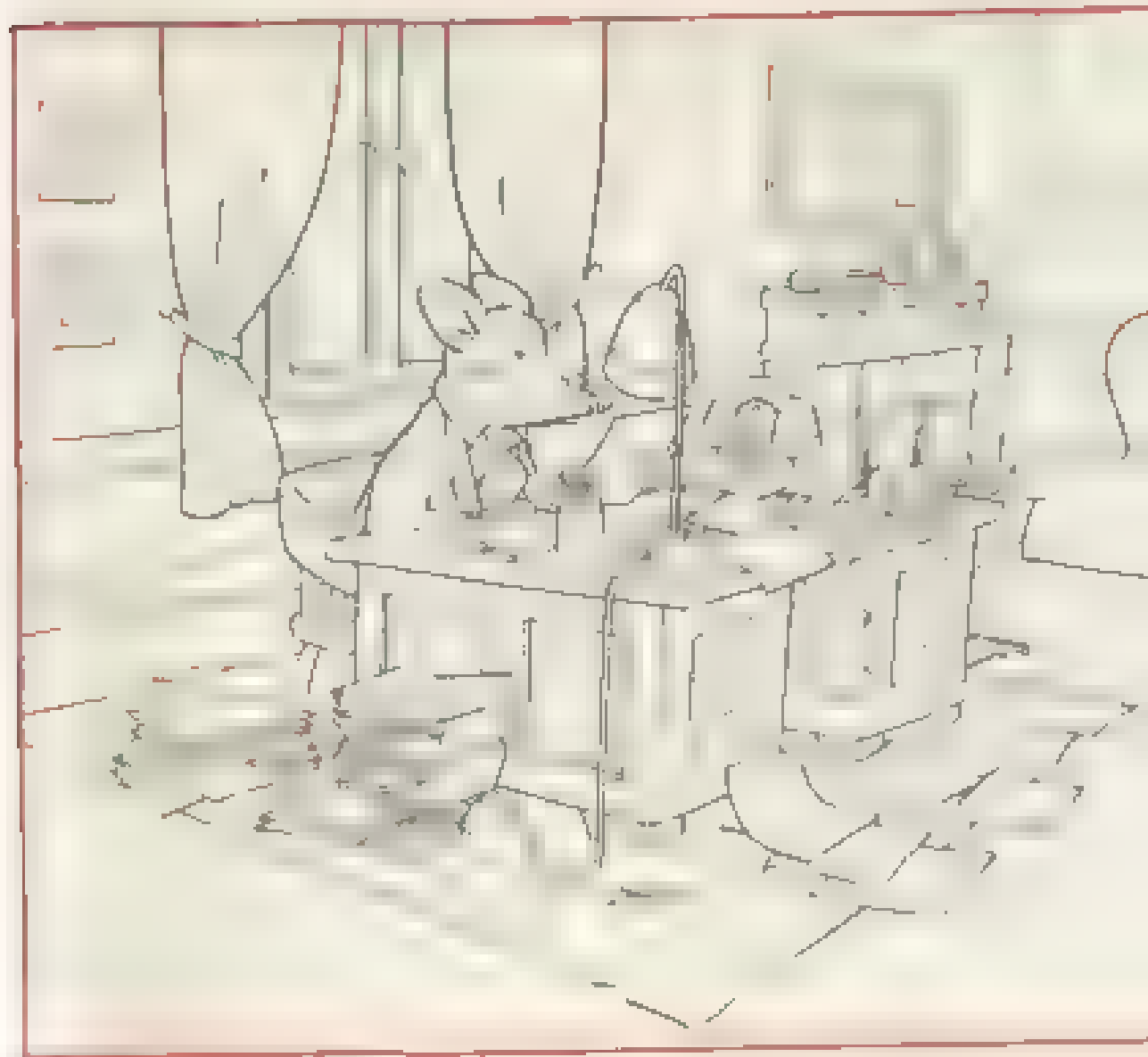
¡EL JUEGO DEL TRIS!

¡Coged un lápiz, una goma de borrar y listos!
Cada jugador elige un símbolo: un círculo o una cruz. El primer jugador escribe su símbolo en uno de los cuadros, el segundo hace lo mismo. Gana el primero que llena una fila de tres cuadros (*horizontal, vertical o diagonal*).



¿QUÉ FALTA?

En el dibujo de la derecha hay un objeto menos que en el de la izquierda. ¡buscadlo y dibujadlo, así los dos dibujos serán iguales!





¡EL JUEGO-GRANJA!

En la granja de mi tía

Que levante la mano quien no haya respondi-
do inmediatamente ¡*ta-ta-oh!*!

Bien, entonces cantad juntos la canción utili-
zando todos los tipos de animales y sonidos
posibles.

Pero no solo los animales de la granja, sino
también los de países lejanos: *el león, el ele-
fante, el mono, el orangután, la liebre, la ser-
piente, el delfín, la cornisa*

Y, según vosotros, ¿qué sonidos que emiten
(si los emiten). . . *la jirafa, el perezoso, el oso
hormiguero, el canguro, la cucaracha, el ca-
ballito de mar?*



Cuacua

Beee

Muu

Coc-coc-coc

¿QUIN ESTÁ JUEGO?

Cuando vais a jugar, ¿todos queréis ser el primero en empezar? Pues aquí teneis la solución, dos canciones clásicas que ya cantaban vuestros abuelos, para elegir quien tendrá el primer turno en vuestros juegos:

*Pinto, pinto,
gorgorito,
saca la vaca
de veinticinco.
¿En qué lugar?
En Portugal.
¿En qué calleja?
En la Moraleja.
Esconde esa mano
que viene la vieja.*

Una araña
en su casita,
con su hijita
teje y teje,
y desde ahora
soy el jefe.

Pinto, pinto, gorgorito..





¡MÁS FUERTE, CHICOS!

¿Cuál es el entretenimiento clásico mas habitual en los viajes? *‘Cantar a coro’*

Pero la versión más divertida es esta:

Hay que elegir una canción que todos conozcan (por ejemplo, *La vaca lechera*). *‘Se empieza cantando juntos en voz bajísima, y se va aumentando el volumen hasta gritar como si os tuvieran que oír desde una distancia alejadísima!’*

Al llegar al maximo, se empieza a bajar la voz hasta volver, poco a poco, al volumen inicial!

Tengo una vaca lechera,
no es una vaca cualquiera,
me da leche merengada.
¡Ay!, ¡Qué vaca tan salada!,
¡Tolón, tolón!
¡tolón, tolón!





¡EN EL ARCA DE NOÉ!

Aquí tenéis una historia para representar con mímica

Oh, qué grande es el arca de Noé (*representad con mímica un gesto de estupor*). .

Hay dos cocodrilos (*abrid las manos como una gran boca de cocodrilo*).

y un orangután (*rascaos la cabeza como hacen los simios*)...

dos pequeñas serpientes (*moved las manos con gestos sinuosos*)...

una águila real (*bated los brazos como para volar*)...

un gato, un raton (*imitad con gestos la forma de dos grandes bigotes en la cara y de un morro larguísimo*)...

un elefante (imitad con gestos una gran trompa delante de la nariz). .

¿no falta alguno? (contad uno, dos, tres, con los dedos)...

sólo faltan (mirad a vuestro alrededor).

los dos unicornios (imitad con gestos un largo cuerno en la frente)



DIARIO DE VIAJE:

Hemos salido de:

a las:

Hemos llegado a:

a las:

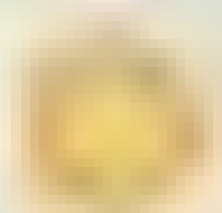
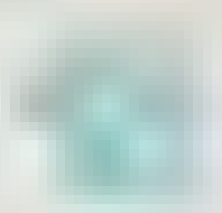
Hemos parado veces

para

para

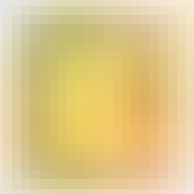
para

Cuando hemos salido, el clima era:

☐☐☐

LA IDA

Cuando hemos llegado era:

☐☐☐

Hemos comido:

.....

Imprevistos:

.....

Sorpresas:

.....

DIARIO DE VIAJE:

Hemos salido de:

a las:

Hemos llegado a:

a las.

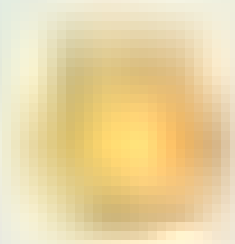
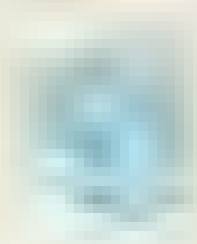
Hemos parado veces

para

para

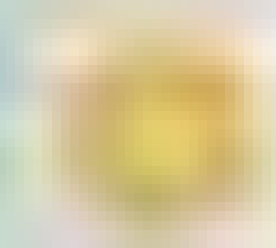
para

Cuando hemos salido, el clima era:

☐☐☐

LA VUELTA

Cuando hemos llegado era:

☐☐

Hemos comido:

.....

Imprevistos:

.....

Sorpresas:

.....

Abuelos, tíos o parientes varios...



¡Antes de partir, escribid los nombres y las direcciones de los amigos y parientes para no olvidaros de enviarles una postal!

Nombre

Apellido

Calle

Código Postal Ciudad

Nombre

Apellido

Calle

Código Postal Ciudad

Nombre

Apellido

Calle

Código Postal Ciudad

y los amigos del alma...

Nombre

Apellido

Calle

Código Postal Ciudad

Nombre

Apellido

Calle

Código Postal Ciudad

Nombre

Apellido

Calle

Código Postal Ciudad

Nombre

Apellido

Calle

Código Postal Ciudad



Nombre _____
Apellido _____
Calle _____
Codigo Postal _____ Ciudad _____

Nombre _____
Apellido _____
Calle _____
Codigo Postal _____ Ciudad _____

Nombre _____
Apellido _____
Calle _____
Codigo Postal _____ Ciudad _____

Nombre _____
Apellido _____
Calle _____
Codigo Postal _____ Ciudad _____

Nombre
Apellido
Calle
Código Postal Ciudad

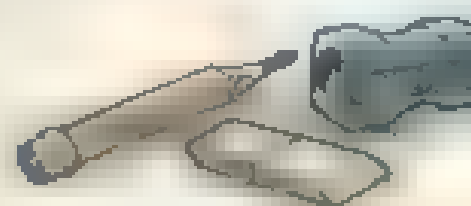
Nombre
Apellido
Calle
Código Postal Ciudad

Nombre
Apellido
Calle
Código Postal Ciudad

Nombre
Apellido
Calle
Código Postal Ciudad

Nombre
Apellido
Calle
Código Postal Ciudad

iiiJuegos de viaje que habéis inventado vosotros!!!



Nombre del juego

Como se juega

.

.

.

.

.

Nombre del juego

Como se juega

.

.

.

.

.

Nombre del juego _____

Como se juega _____

Nombre del juego _____

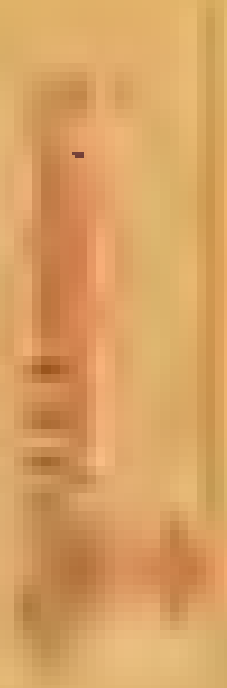
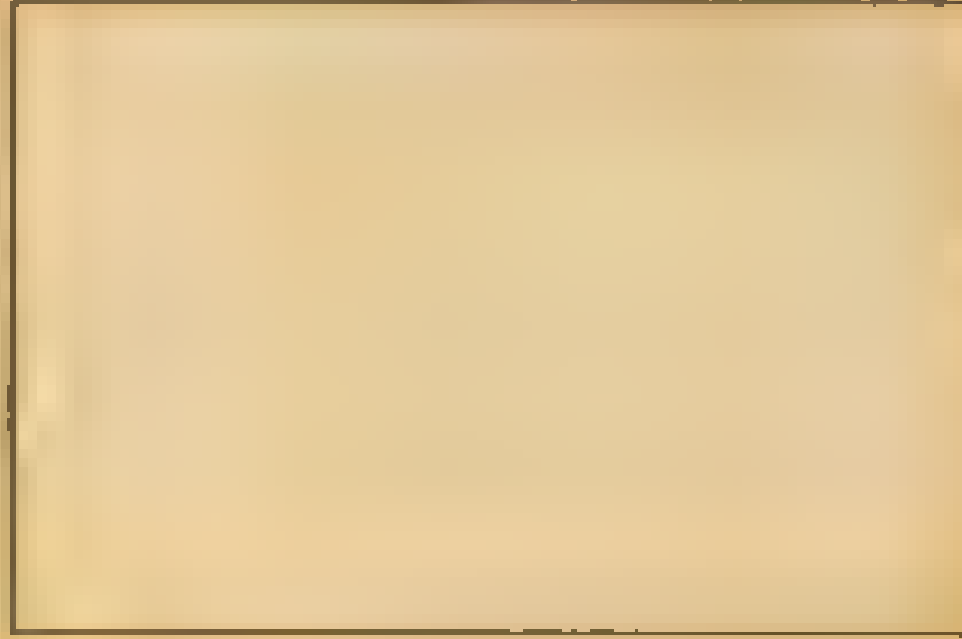
Como se juega _____

Nombre del juego _____

Como se juega _____

¿Qué recuerdos habéis traído del viaje?

Espacio para los visados:



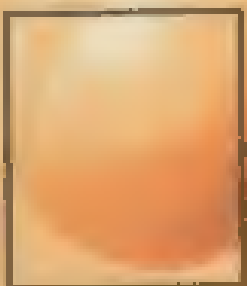
(FOTO)

PASAPORTE N° _____

Expedido el _____

FIRMA _____

Huella
digital



Nombre _____

Apellidos _____

Calle _____

Ciudad _____

Código Postal _____ Provincia _____

Tel. _____

E-mail _____

Características particulares _____



Por fin hemos llegado.
¡Ha sido un viaje muy
divertido!
¡Queridos amigos roedores,
nos vemos en el próximo
viaje... os recuerdo que he
que conducir con prudencia
y abrocharse siempre el cinturón
de seguridad!
Adiós a todos de vuestra
amiga

Garrafinha Sintonia



ÍNDICE

¡EL REGLAMENTO!	22
HA LLEGADO...	24
¡EL TREN DE LAS PALABRAS!	26
¡EL ZOO-LOCO!	27
¡LAS PALABRAS-HAMBURGUESAS!	28
¡EL SUPERMEGAHELADO!	29
¡PIES PESTILENTES!	30
¡LA LISTA DE LA COMPRA!	31
LA BRUJA ELIGE EL COLOR...	32
¡CON EL TRES SE GANA!	33
¡LOS OPUESTOS!	34
¡EN 60 SEGUNDOS!	35
¡INTENTA IMAGINAR!	36
¡EL JUEGO DEL NOMBRE!	38
¡LA LETRA PERDIDA!	40
¡EL JUEGO DE LOS PUNTOS!	42
¡PIEDRA, PAPEL, TIJERAS!	44
¡TODOS POETAS!	46
¡VAMOS A LA ÓPERA!	47
¡EL JUEGO DE LA PUBLICIDAD!	48
¡UN DÍA PERFECTO!	50
¡EL JUEGO DE PETER PAN!	52



¡ADIVINA LA PALABRA!
¡TORTUGAS EN BICICLETA!
¡PIERDE EL PRIMERO QUE SE RÍA!
¡CÓDIGO SECRETO!
¿BIEN O MAL?
¡ADIVINA POR LA CARA!
SI...
¡EL JUEGO EXAGERADO!
PERO Y SI AQUEL DÍA...
¡CALIENTE, CALIENTE!
¡EL COLMO DE LOS COLMOS!
¿CARA O CRUZ?
¡CON LOS OJOS CERRADOS!
¡EL SUPERMEGABINGO!
VOY A...
EL RATÓN-SOMBRA
EL JUEGO DEL PASTEL
¿QUIÉN ES EL BURRO?
¡MIAU, GUAU, CROAC!
¡EL JUEGO DEL TRIS!
¿QUÉ FALTA?
¡EL JUEGO-GRANJA!
¿QUIÉN ES EL JEFE?
¡MÁS FUERTE, CHICOS!
¡EN EL ARCA DE NOÉ!

54
55
56
57
58
62
63
64
66
68
70
72
73
74
83
84
86
88
90
92
94
96
98
100
102

